

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DALAM PEMBELAJARAN P5

Anggi Rahmani¹, Afida Novitasari², Aliyah Marlinata Saputri³, Nabila Dinda Ruwanda⁴, Mina Listiana⁵, Irmayanti⁶, Visualy Seyu Rahmatin⁷, Chika Nabila Mustika⁸, Rintan Wanti Mustika⁹, Solehudin Wahab¹⁰, Malek Tipagau¹¹, Retno Widati¹², Syifa Hayatunnisa Anwar¹³, Dini Novitami¹⁴
PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

12227210057@untirta.ac.id, 2227210070@untirta.ac.id

32227210037@untirta.ac.id, 42227210006@untirta.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the implementation of the traditional engklek game in P5 learning. This research is research that uses descriptive qualitative methods on class III homeroom teachers and students at SDN Cipocok Jaya 3. Data was obtained through observation and interviews. The results of this research are the planning and implementation of learning media for the traditional engklek game media in P5 learning. In planning, the teacher designs learning tools by taking into account the abilities and needs of students. In P5 learning, the teacher uses the traditional engklek game as a learning medium. This game is designed to instill Pancasila values such as religiosity, mutual cooperation and global diversity. The implementation of this activity does not only focus on solving problems, but also emphasizes the importance of working together in groups, helping each other, and critical thinking skills.

Keywords: Traditional Game, Hopscotch, P5

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran P5. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif deskriptif terhadap wali kelas III dan peserta didik di SDN Cipocok Jaya 3. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah perencanaan dan pelaksanaan media pembelajaran media permainan tradisional engklek pada pembelajaran P5. Dalam perencanaannya guru merancang perangkat pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan serta kebutuhan peserta didik, di pembelajaran P5 guru memanfaatkan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran. Permainan ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti religiusitas, gotong royong, serta kebhinekaan global. Pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penyelesaian soal, tetapi juga menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan keterampilan berpikir kritis.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Engklek, P5

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus berubah sesuai dengan tren dan

inovasi baru yang sejalan dengan kemajuan zaman. Setiap tahun, paradigma baru muncul di dunia

pendidikan sebagai upaya untuk mendorong kemajuan yang diiringi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pendidikan saat ini mengalami perubahan dengan kurikulum baru, setelah sebelumnya menerapkan Kurikulum K13, kini diperkenalkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menambahkan ke semua jenjang pendidikan dan bertujuan untuk memperbarui proses pembelajaran yang sempat terhambat oleh pandemi COVID-19. Perbedaan utama antara Kurikulum Merdeka dan K13 adalah model pembelajarannya. Program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka adalah program pembelajaran lintas disiplin yang mendorong siswa untuk menemukan dan menyelesaikan masalah di sekitar mereka. P5 biasanya memiliki sembilan tema yang fokus pada masalah yang terjadi di sekolah. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini bertujuan agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan dan mengamalkan karakter Pancasila melalui pendidikan mereka. Diharapkan bahwa pendidikan P5 yang mengintegrasikan pembelajaran kearifan lokal akan membentuk siswa dengan karakter Pancasila. Permainan tradisional

adalah contoh kearifan lokal yang dapat diajarkan.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya nusantara. Banyak nilai-nilai luhur yang dapat dipelajari dari memainkan permainan tradisional. Anak-anak bermain bagaikan sebuah kepingan mata uang yang tidak bisa dipisahkan. Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik seorang diri ataupun dengan teman-teman sebayanya. Anak-anak bisa bermain di rumah, lingkungan sekitar atau bahkan di lingkungan sekolah. Melalui suatu permainan, anak-anak akan mempelajari berbagai hal, oleh karena itu sebabnya orang-orang zaman dahulu menciptakan berbagai permainan tradisional sebagai sarana anak-anak untuk belajar. Sebuah permainan yang tidak hanya untuk bersenang-senang saja, namun juga ada ilmu pengetahuan atau keterampilan yang diajarkan melalui permainan tradisional tersebut.

Salah satu permainan tradisional yaitu Permainan Engklek. Melalui permainan engklek, anak-anak akan belajar banyak hal. Saat melompat dengan satu kaki, melewati kotak-kotak engklek mereka belajar pola keseimbangan dengan satu kaki. Kemampuan anak-anak akan semakin

terasa seiring semakin sering mereka bermain, anak-anak juga belajar disiplin, dengan menunggu giliran bermain berdasarkan urutan yang telah diundi. Belajar kompetensi dengan adil menjadi pelajaran yang paling berharga bagi mereka saat mereka berusaha mendapatkan kotak-kotak rumah engklek.

Namun seiring perkembangan zaman modern saat ini, mereka lebih banyak mengenal permainan berbasis teknologi dibandingkan dengan permainan tradisional. Padahal sesungguhnya permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak banyak mengeluarkan biaya, juga sebagai olahraga karena hampir semua permainan tradisional itu menggunakan gerak badan yang dapat meningkatkan tubuh kembang anak. Engklek menjadi salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan tumbuh kembang anak tersebut. Permainan tradisional engklek ini hampir dimainkan oleh anak-anak di seluruh Indonesia sebelum teknologi berkembang pesat saat ini. Justru, jika melihat di zaman sekarang ini, permainan yang dimainkan dengan cara melompat dan berjinjit ini saat ini mulai jarang terlihat di lingkungan sekitar. Hal tersebut,

dikarenakan anak-anak lebih menyukai permainan berbasis teknologi.

Engklek menjadi salah satu permainan tradisional yang lambat laun mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Oleh karena itu perlu adanya upaya dalam mempertahankan budaya-budaya permainan tradisional ini. Salah satunya sekarang dengan diadakannya mata pelajaran P5, dengan tema kearifan lokal yang mengacu pada dimensi Profil Pelajar Pancasila dengan tujuan untuk menguatkan profil pelajar Pancasila melalui pemahaman nilai kearifan lokal pada permainan tradisional. Hal ini bisa dilakukan oleh sekolah-sekolah dengan dimulai dengan kegiatan mencari data terkait permainan tradisional engklek, selanjutnya mengembangkan permasalahan melalui isu-isu yang terjadi di masyarakat terkait dengan permainan tradisional engklek yang telah ditinggalkan anak-anak. Anak-anak diajak untuk lebih mengenal permainan tradisional yang tidak kalah menyenangkan dibandingkan permainan modern. Pihak sekolah dan guru juga perlu melakukan pengkajian terlebih dahulu terkait permainan tradisional yang akan

diperkenalkan kepada peserta didik dengan pemahaman nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengimplementasian permainan tradisional ke dalam pembelajaran yang tertuang dalam Project Penguatan Profil Pancasila (P5) sedangkan Teknik wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini terdapat dua partisipan yaitu wali kelas III dan peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisa, dimana meliputi tahap reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan sebagai upaya mendapatkan data hasil penelitian yang akurat Miles dan Huberman dalam (Sugiyono : 2013). Reduksi data dapat dilakukan dengan merangkum hal yang telah didapat dan memilihnya sesuai dengan fokus penelitian tentang Upaya guru dalam

meningkatkan minat baca peserta didik. Dimana dengan data yang telah direduksi akan lebih jelas gambarnya serta dapat memudahkan peneliti dalam melaksanakan kegiatan penyajian data. Pada tahap kegiatan penyajian data, peneliti akan mendeskripsikan secara deskriptif data yang telah didapat dari hasil wawancara dan observasi tentang Implementasi permainan tradisional Engklek dalam pembelajaran Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN Cipocok Jaya 3. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu penarikan kesimpulan. Dimana ketika data telah terkumpul secara menyeluruh, maka peneliti akan menarik sebuah kesimpulan yang kredibel berdasarkan data yang diperoleh. Namun, untuk memperoleh keabsahan data dilakukan dengan triangulasi, yaitu dengan triangulasi metode, antar peneliti, sumber data, dan teori.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Hasil penelitian ini menunjukkan Implementasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN Cipocok Jaya 3 , yaitu langkah-langkah berikut:

a. Perencanaan media pembelajaran Permainan tradisional engklek

Pada langkah ini guru merencanakan sebuah perangkat pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan digunakan nantinya, seperti guru menyiapkan modul ajar, bahan ajar, lembar kegiatan pembelajaran siswa, media dan evaluasi yang akan dipakai sebagai bahan awal untuk memulai pembelajaran dalam diterapkan di kelas. Bahwa menurut (Suryapermana, 2017:183) Perencanaan pembelajaran merupakan pengambilan keputusan awal atas berbagai pilihan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dimana perencanaan mengandung rangkaian putusan dan penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan yang akan dilaksanakan. Awal dalam melaksanakan media

pembelajaran adanya perencanaan pembelajaran yang dilakukan untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Guru dalam melakukan perancangan perangkat pembelajaran terutama media pembelajaran dapat dilihat pada kemampuan peserta didik agar dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Setiap siswa memiliki kepribadian yang berbeda-beda dengan siswa satu dengan yang lainnya, ada beberapa anak yang dalam pembelajaran pemahaman dalam menanggapi materi pelajaran cepat tanggap dan ada beberapa siswa yang memiliki keterlambatan dalam menerima pelajaran, maka guru melakukan pengelompokan siswa dalam sebuah kelas yaitu adanya 2 kelompok.

Guru melakukan pengelompokan siswa agar mempermudah guru dalam memperhatikan setiap perkembangan peserta didik. Dan guru melakukan perancangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik membuat siswa aktif, kreatif dan dapat berpikir kritis. Maka peneliti mendapatkan bahwa guru membuat media

pembelajaran dalam pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) menggunakan permainan yaitu permainan tradisional engklek, dengan menggunakan media permainan akan membuat siswa semangat dalam belajar dan siswa akan termotivasi, aktif, berpikir kritis bahkan dapat berkolaborasi dan bergotong royong dengan teman kelompoknya pada saat pembelajaran menggunakan media permainan tradisional engklek sesuai dengan tujuan penguatan profil pelajar pancasila. Permainan tradisional engklek dilakukan dengan cara siswa dibagi menjadi dua kelompok dan guru membuat atau membentuk engklek dengan adanya 9 angka dibuat dengan menggunakan kapur dan dibuat di tanah lapang. Dan setiap kelompok memberikan perwakilan kelompoknya, siswa bermain secara bergantian dengan cara melompati semua angka didalam gambar engklek dengan membawa batu atau gaco masing-masing yang nantinya akan dilempar ke angka berikutnya. Setelah siswa bermain engklek, siswa akan mengejar tugas yang ada pada buku masing-masing yaitu tugas mengenai pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang berisi tentang penguatan ilmu sikap

Pancasila seperti religius, bergotong royong, kebhinekaan global dengan permainan engklek maka disini siswa dilatih agar dapat berpikir dan bernalar kritis.

b. Pelaksanaan media pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran P5

Berdasarkan pengamatan penelitian ini, dilakukan pengkajian terhadap pelaksanaan media pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran P5. Peneliti mengamati bahwa subjek dalam melaksanakan media pembelajaran permainan tradisional engklek dilakukan pada materi pelajaran mengenai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada 27 siswa di kelas 3 SD. Pelaksanaan media permainan tradisional engklek ini guru membagi siswa dalam 2 Kelompok dan guru membuat pola engkelnya dalam kelas menggunakan tanah lapang yang di gambar menggunakan kapur. Seperti menurut Anggraini 2020:88 Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah atau lantai dengan

membuat gambar kotak-kotak kemudian anak melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan laki-laki.

Guru selanjutnya memberikan arahan terlebih dahulu pembelajaran pada media tradisional engklek ini yaitu pada setiap kelompok memberikan 2 perwakilan siswa untuk maju yang bermain dalam permainan tradisional engklek ini dan untuk siswa lainnya melihat soal pada bukunya masing-masing dan siswa yang bermain diberikan arahan oleh gurunya agar teman-teman kelompoknya dapat mengerjakan soal pada bukunya. Cara permainan tradisional engklek pada pengamatan peneliti bahwa dalam soal terdapat gambar kotak yang dimana siswa yang menjadi perwakilan akan maju secara bergantian sesuai kotak yang ada digambar buku hingga soal tersebut terjawab semua.

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional engklek pada pembelajaran P5 memiliki dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam penguatan profil pelajar pancasila. Kelompok

siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini memiliki kemampuan yang lebih baik dalam siswa berpikir kritis, mampu bergotong royong, mandiri saat pembelajaran dan menerapkan agar berkebhinekaan global dalam kehidupan sehari-hari karena setiap siswa dituntut untuk saling menghargai antar setiap siswa dan dapat berpikir kritis dengan siswa lainnya secara sistematis bermain engklek ini didahului dengan membuat sebuah kotak engkelnya terlebih dahulu dan mencari sebuah gaco untuk dijadikan bintang siswa agar permainan engklek sesuai dan dapat dimenangkan. Bahwa menurut Karim & Normaya (dalam Djawa, dkk 2022:117) berpikir kritis adalah berpikir rasional dalam menilai sesuatu dengan cara melakukan mengumpulkan informasi sebelum mengambil atau mengambil keputusan terhadap permasalahan tertentu. Siswa yang dapat berpikir kritis memiliki ciri khusus yaitu dapat dilihat bagaimana siswa menghadapi suatu keadaan, masalah atau pendapat. Namun, kemampuan berpikir kritis setiap siswa berbeda-beda dalam menyelesaikan masalahnya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini juga efektif

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terlihat mereka saling bergotong royong dengan antusias dan bersemangat untuk membuat sebuah gambar engklek dan membagi kelompok. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan media pembelajaran permainan tradisional engklek ini menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengikuti proses pembelajaran dan melibatkan diri aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan juga pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Siswa juga saling membantu teman kelompoknya masing-masing yang belum bisa memenangkan permainan engklek tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tentang Implementasi permainan tradisional Engklek dalam pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SDN Cipocok Jaya 3, peneliti menarik kesimpulan bahwa pengimplementasian permainan tradisional ke dalam pembelajaran bertujuan agar para peserta didik sebagai generasi penerus bangsa dapat melestarikan salah satu bagian

kebudayaan Indonesia yang sangat beragam. Dengan mempelajari kebudayaan Indonesia, peserta didik mampu untuk membangkitkan nilai nasionalisme pada tiap diri peserta didik. Selain hal tersebut, permainan tradisional yang peneliti teliti merupakan permainan engklek yang berasal dari Jawa Barat memiliki nilai-nilai positif yang cukup baik untuk diperkenalkan oleh para peserta didik. Adapun nilai yang terkandung dalam pembelajaran Engklek dapat diketahui dari cara bermain engklek. Engklek dimainkan oleh gabungan individu-individu yang membentuk kelompok. Individu dalam kelompok tersebut diharuskan untuk saling gotong royong. Cara selanjutnya dalam bermain engklek yaitu melompat pada kotak tertentu tanpa menyentuh garis. Agar dapat melakukan hal tersebut dengan baik, peserta didik sebagai peserta permainan membutuhkan konsentrasi dan ketelitian saat melompat dalam bermain engklek. Saat melompat dari satu kotak ke kotak yang lain, peserta didik membutuhkan ketangkasan fisik, terutama dalam keseimbangan. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) menjadi suatu cara efektif sebagai wadah pengintegrasian permainan

tradisional, seperti engklek. Dengan memasukkan materi permainan tradisional engklek ke dalam pembelajaran, peserta didik ikut mempelajarinya baik dalam bentuk teori maupun praktek sehingga peserta didik tidak hanya paham teori, melainkan mengimplementasiannya melalui pengalaman langsung karena pembelajaran tersebut tidak hanya berfungsi sebagai pelajaran budaya, tetapi dapat menjadi wadah pembelajaran karakter yang membentuk peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggaraini & Pujiastuti. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. *Jumlahku* Vol. 6 nomor 1 page: 87-101.
- Damayanti. dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.11 No. 2.
- Darmawan, dkk. (2021). Implementasi Etnomatematika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas II SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol 5 No .
- Darmawanti & Widyasari. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 No 6.
- Milawati. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen Perencanaan Pembelajaran. *Tarbawi*, 3(02), 183–193.
- Fitriasari, D., Rahmawati, F. T., Cahyani, E. P., & Puspasari, E. Y. (2023). Analisis implementasi kegiatan P5 sebagai upaya mengenalkan kearifan budaya lokal di SMAN 1 Bululawang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 16(2), 149-157.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59.
- Marzoan, M., & Hamidi, H. (2017). Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 62-82.
- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 7(1), 35-44.